





UN MÉTODO PARA APRENDER Y ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ

Saúl Treviño

Con Educación, ¡Fuerte, Coahuila es!

KASANDRA:

UN MÉTODO PARA APRENDER Y ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ

Saúl Treviño

Título original de la obra: *KASANDRA: UN MÉTODO PARA APRENDER Y ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ*

Diseño de Portada: Isabel Garza Castañón

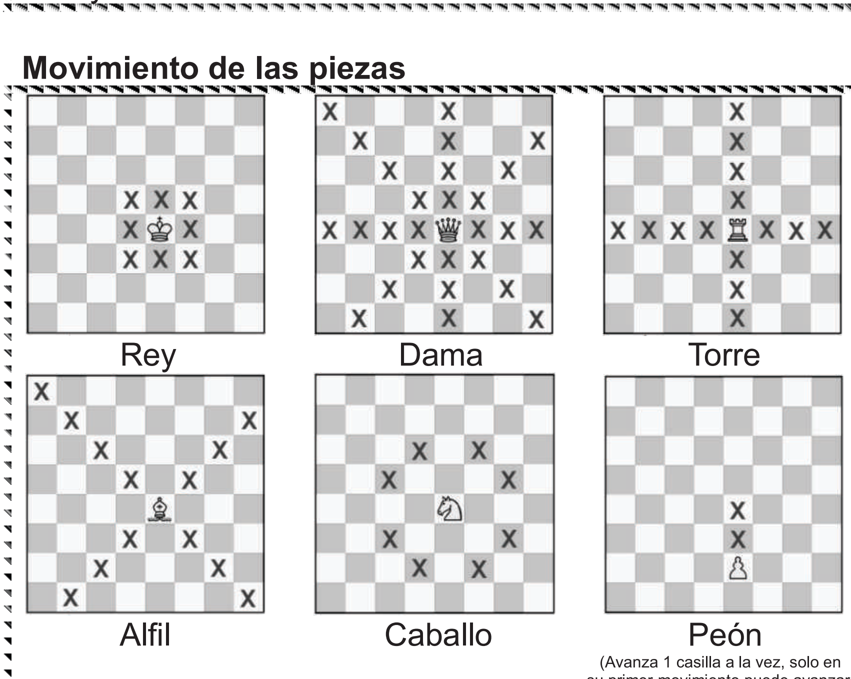
Primera edición impresa en México: 2018

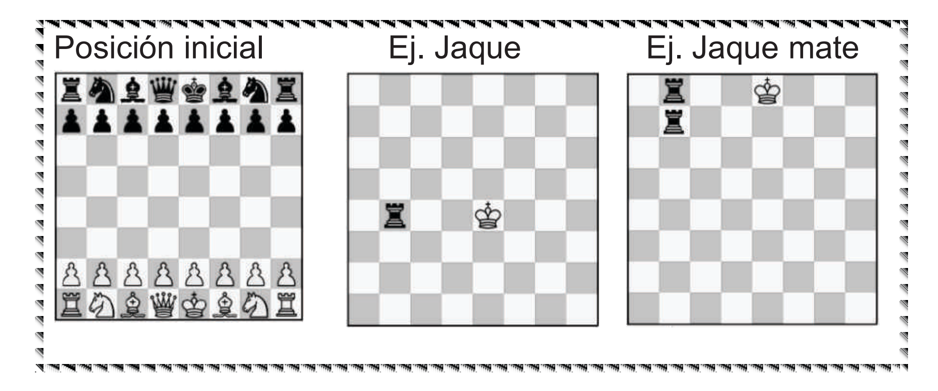
A mi maestra y amiga,
Dra. Aidé Abril Saucedo Medina


Ajedrez
Guía exprés


Piezas


Rey
Dama
Torre
Alfil
Caballo
Peón


Movimiento de las piezas
Rey
Dama
Torre
Alfil
Caballo
Peón
(Avanza 1 casilla a la vez, solo en su primer movimiento puede avanzar 2 casillas. Captura en diagonal)


Posición inicial
Ej. Jaque
Ej. Jaque mate

ÍNDICE



INTRODUCCIÓN

El ajedrez es algo más que un juego;
es una diversión intelectual que tiene algo
de arte y mucho de ciencia. Es además, un
medio de acercamiento social e intelectual
GM José Raúl Capablanca

Es más fácil aprender a conducir un automóvil si se aprende de manera práctica instruido por alguien más, que leyendo el manual del fabricante paso por paso. Lo mismo sucede con el ajedrez.

Considerado como deporte, ciencia y arte, este milenario juego de mesa ha sido acogido socialmente por sus aspectos: deportivo-competitivo, artístico-recreativo-cultural e intelectual-psicológico.

Si bien es cierto que ha sido mayormente reconocido por su aspecto cultural, sus aplicaciones van mucho más allá de la apariencia estética. La ciencia ha demostrado el impacto que tiene en la educación al desarrollar habilidades intelectuales y sociales en quienes lo practican, tales como la concentración, la memoria, la toma de decisiones, la gestión emocional, entre otras.

Ofrece además la ventaja de ser un juego al alcance de todos sin distinguir edades, género, nivel

socioeconómico, cultural, etcétera; sin omitir que es un juego que ocupa pocos recursos y está al alcance de todos.

No es sorpresa que el ajedrez figure en el currículum escolar o como asignatura optativa en decenas de países alrededor del mundo. Sin embargo, uno de los problemas que persisten, es que no existe un método unificado para la enseñanza del ajedrez. En propias palabras del reconocido y gran periodista del ajedrez Leontxo García "cada maestrillo tiene su librillo".

Por ello surge la necesidad de contar con un método uniforme y eficiente, fundamentado en técnicas pedagógicas que cumplan con la función de facilitar la incursión de los niños en este juego. Tal es el caso del *Método Kasandra*, que es el resultado de la previa investigación: *Explorando el tiempo de aprendizaje de ajedrez elemental en niños de sexto grado,* desarrollado en una escuela primaria.

Este método, ha sido puesto en práctica con niños desde los 6 años de edad, con resultados favorables. La estructura de esta técnica holística está basada en modelos, teorías y técnicas pedagógicas clásicas y contemporáneas como el constructivismo, el cognitivismo, el conductismo, la nemotecnia, el rapport, entre otras. Por lo que logra impactar por igual a niños con diversas barreras de aprendizaje e incluso aún con discapacidad intelectual.

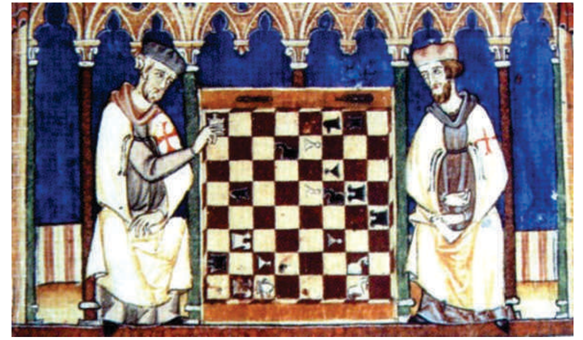
Así, la finalidad última del *Método Kasandra* es proveer al docente y/o lector de una herramienta simple y efectiva para enseñar a jugar ajedrez, facilitando así al niño la comprensión de las reglas del juego.

Para el correcto manejo del presente manual es preciso considerar que se compone por cuatro capítulos:

I- Breve historia del ajedrez
II- ¿Por qué el ajedrez?
III- Reglas del juego
IV- Método Kasandra

Los dos primeros ubican al lector en el contexto ajedrecístico general, reconociendo su procedencia y la relevancia que ha adquirido recientemente en el ámbito educativo.

El tercer capítulo instruye a cualquiera que se adentra por vez primera en la comprensión de las reglas del juego. Y finalmente, el cuarto capítulo desvela el *Método Kasandra*, en donde se exponen sus fundamentos y se proveen las secuencias didácticas cuidadosamente diseñadas.


Caballeros templarios jugando ajedrez. Imagen datada en 1283 d.C. en el Libro de los juegos

CAPÍTULO I
BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El Ajedrez es un mar en el cual
un mosquito puede beber y un elefante puede bañarse
Refrán Hindú

El ajedrez tal como lo conocemos hoy en día, ha sufrido una serie de modificaciones desde su invención. De hecho, su origen está rodeado de múltiples discrepancias entre historiadores y estudiosos sobre el tema.

Algunos teóricos sostienen que el ajedrez fue invención de los griegos, otros defienden su posible origen chino, japonés y también egipcio; incluso existen hipótesis que lo relacionan con juegos de tablero babilónicos y romanos; sin embargo, la teoría más popular es que el ajedrez proviene del *Chaturanga*, juego ideado en la India alrededor del siglo VI d.C., extendiéndose a Persia y llevado a la Europa medieval con la invasión de los musulmanes en la Península Ibérica en el siglo VIII.

Entre tanto, un velo sutil encubre la enigmática procedencia del ajedrez. Además, es interesante recordar la leyenda: *el rey y los granos de trigo*, que en sus

múltiples versiones aporta en esencia valiosas enseñanzas:

Hace mucho tiempo reinaba en cierta parte de la India un joven monarca: el rey Shirham, quien en una batalla que disputó su ejército, perdió a su hijo, dejándolo completamente triste y taciturno. Nada de lo que ofrecían sus súbditos lograba animarlo.

Un día, uno de sus ministros: el sabio Sissa, se presentó en su corte y pidió audiencia. El rey aceptó y Sissa le presento un nuevo juego que había inventado: el ajedrez.

Al explicarle las reglas y comenzar a jugar, el rey se regocijó y quedó impresionado, logrando aliviar al fin su pena. Le agradó tanto el juego que, en una muestra de generosidad, ofreció a su ministro que pidiera lo que deseara. Sissa no solicitó joyas de oro ni diamantes, su petición fue la siguiente: “deseo que ponga un grano de trigo en el primer cuadro del tablero, dos en el segundo, cuatro en el tercero, ocho en el cuarto, y así sucesivamente, doblando el número de granos hasta cubrir los 64 cuadros, y que me entregue la cantidad de trigos resultante.

Al monarca le pareció muy modesta la petición y aceptó. Ordenó a los matemáticos del reino que calcularan el número de granos correspondientes, y ocupando toda la noche en esta tarea, el rey se molestó, pues no estaba acostumbrado a que tardaran tanto en cumplir sus órdenes, hasta que le informaron que en sus graneros no existía la cantidad de trigo que pedía Sissa,

ni en los graneros de todo el reino, ¡incluso los graneros de todo el mundo eran insuficientes!

Se necesitaban nada menos que 18, 446, 744, 073, 709, 551, 615 granos de trigo, por lo que el rey nunca pudo cumplir su promesa.

Por otro lado, entre los datos históricos, se tiene que el primer torneo internacional de ajedrez tuvo lugar en 1851, en Londres. Luego en 1866 aparecería Wilhelm Steinitz como primer campeón mundial de manera oficial.

En la actualidad el ajedrez es practicado virtualmente en todos los países del mundo, siendo el juego de mesa con mayor popularidad. Por su parte, la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), fundada en 1924 en Francia, es quien regula las leyes del ajedrez, los campeonatos mundiales, el rating de los jugadores, entre otros aspectos relacionados al juego.



CAPÍTULO II
¿POR QUÉ EL AJEDREZ?

Veo en la lucha ajedrecística
un modelo pasmosamente exacto
de la vida humana, con su trajín diario,
sus crisis y sus incesantes altibajos
GM Gary Kasparov

El ajedrez, en sus múltiples facetas, ha sido bien acogido por su vertientes cultural y competitiva. No obstante, gran parte de la sociedad occidental lo asocia con el estereotipo de ser un juego exclusivo para intelectuales, para gente adulta; considerándolo como un juego lento e incluso aburrido, que lejos de la verdad, es un pensamiento en parte impregnado por el cine. Lamentablemente, todo esto en conjunto, ha logrado apartar de las filas a aquellos posibles futuros jugadores.

Así, considerado como un simple juego ha sido ignorado pese a los grandes beneficios que logra aportar a la educación. Considerar al ajedrez como herramienta pedagógica no es algo nuevo. Existe un gran número de investigaciones como antecedente, realizadas en su mayoría en los países de España, Rusia y Estados

Unidos. Éstas datan desde principios del siglo XX hasta la actualidad y han comprobado ampliamente el potencial educativo de este milenario juego.

Como ejemplo, en 1995 el Dr. Robert Ferguson Jr., director ejecutivo de la *American Chess School* realizó una valiosa recopilación de investigaciones sobre ajedrez y educación. Entre ellas, el estudio de los investigadores Rusos (Djakow, Petrowski y Rudik), que ya desde 1925 determinaron que el logro en ajedrez se basa en la memoria visual, velocidad de cálculo, poder de concentración y pensamiento lógico; considerando además que el ajedrez no solo demanda estas características sino que las desarrolla.

Por su parte, en la investigación *Ajedrez y desarrollo cognitivo* realizada en Gante, Bélgica, por Christiaen y Verholfstadt (1978) se concluyó que jugar ajedrez promueve la madurez intelectual anticipadamente.

También es preciso señalar que la práctica del ajedrez fomenta valores como la responsabilidad, el respeto y la tolerancia; además de promover la toma de decisiones, elevar la autoestima, favorecer la motivación y las relaciones interpersonales (Dauvergne, 2000; Aciego, García y Betancort, 2012; Treviño, Tapia y Olivares, 2015).

Otro interesante hallazgo, es que la práctica del ajedrez involucra la actividad de ambos hemisferios cerebrales (Bilalić, Kiesel, Pohl, Erb y Grodd, 2011) y es una valiosa ayuda para niños con discapacidad intelectual y quienes son atendidos por programas de educación especial (Schoolz et al., 2008; Barrett y Fish, 2011).

Enseguida las figuras 1 y 2 exponen en síntesis los aspectos que desarrolla la práctica del ajedrez, información derivada de diversos estudios.



Figura 1. Aspectos intelectuales que promueve el ajedrez.



Figura 2. Aspectos sociales-personales que promueve el ajedrez.

Una gran ventaja del ajedrez es que logra traspasar espacio y tiempo debido a su flexibilidad y adaptabilidad. Individuos de cualquier nacionalidad y con historias distintas son capaces encontrarse y exponer sus ideas en el tablero. Está al alcance de todos e incluye por igual a quienes cuentan con cualquier tipo de discapacidad o trastorno psicológico.

En el estudio *impact of chess training on mathematics performance and concetration ability of children with leargning disabilities* por la Universidad de Leipzig se concluyó que el ajedrez puede ser una valiosa ayuda de aprendizaje para los niños con discapacidad intelectual (Scholz et al., 2008).

En cuanto a la edad inicial para aprender a jugar ajedrez, existen divergencias; la Maestra Internacional de ajedrez Adriana Salazar, autora colombiana del método *Juega el maestro y ganan los niños* escrito en 1998, considera la enseñanza del ajedrez desde los 3 años de edad (Salazar, 2004). En cambio, en el estudio *Ajedrez y desarrollo intelectual*, realizado en 1993 por el Maestro Internacional de Ajedrez y Doctor en Pedagogía Borís Zlótnik, concluye a nivel cualitativo que la edad mínima para dar clases de ajedrez en el aula es de 6 años.

Respetando las discrepancias, es sabido que algunos campeones mundiales de ajedrez han aprendido a edades tempranas, como el ruso Borís Spasky que aprendió a jugar a los 5 años, o el niño prodigio cubano José Raúl Capablanca y el ruso Anatoly Karpov que aprendieron a jugar desde los 4 años. Fuera de dudas, lo ideal es que el niño se adentre en los entresijos del ajedrez tan pronto le sea posible.

A favor del ajedrez se tiene además que es un juego accesible en términos de recursos requeridos, puesto que solo tablero y piezas bastan para incursionar en el juego; y añadiendo un reloj de ajedrez se logra complementarlo para llevarlo a la práctica de manera profesional.



Por esto, no es de extrañarse que el ajedrez figure en el currículum escolar de cientos de centros educativos tanto públicos como privados alrededor del mundo.

En 1995 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), recomendó oficialmente la incorporación del ajedrez como materia educativa. Atendieron al llamado naciones como Cuba, Rusia, Armenia, Venezuela y Colombia. Luego, a principios del Siglo XXI, Argentina, Filipinas, España y ciertos sectores del continente europeo comenzaron a impulsar programas optativos de ajedrez.

Así mismo, el histórico día 13 de marzo de 2012 mediante la Declaración Escrita 50/2011, más de la mitad de los diputados del Parlamento Europeo aprobaron el programa *Ajedrez en la escuela*, que establece la

integración del ajedrez en los centros escolares de la Unión Europea. Silvio Danailov, presidente de la European Chess Union (ECU) declaró: “La fecha del 13 de marzo 2012 pasará a la historia del ajedrez como la fecha en que el juego del ajedrez se promueve al más alto nivel de reconocimiento por parte de la sociedad, no tan solo en el ámbito del deporte, sino también como una parte de la educación en el mundo moderno”.

Siguiendo la misma línea, otro esfuerzo se concreta en el año 2014, cuando, a través de la Cámara de Senadores se emite la resolución N° 244, aprobando el proyecto de ley que establece el ajedrez en el currículum de la educación básica y media de Paraguay (SILpy, 2013).

En conclusión, el ajedrez es una opción altamente recomendable y comprobada para la mejora continua de la calidad educativa debido a que favorece el desarrollo de habilidades intelectuales y sociales, facilita las relaciones de grupo e integra a los alumnos, está al alcance de todos y lo que es mejor: es divertido y fácil de aprender a jugar.



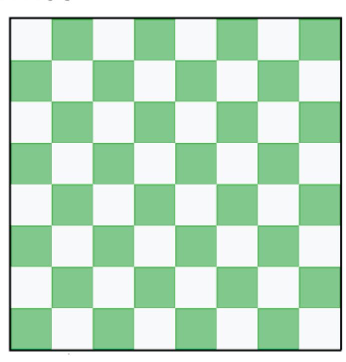
CAPÍTULO III
REGLAS DEL JUEGO

Yo siempre he sentido un poco de lástima hacia aquellas personas que no han conocido el ajedrez. El ajedrez, como el amor, como la música, tiene la virtud de hacer feliz al hombre
Dr. Siegbert Tarrasch

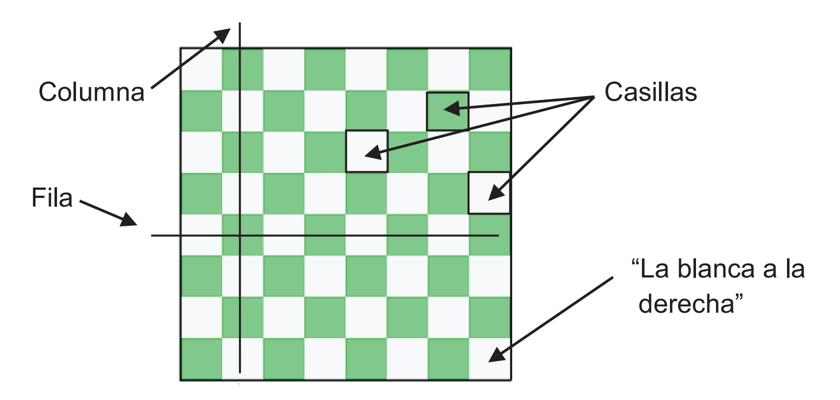
El presente capítulo tiene por objeto instruir al docente y/o lector neófito en ajedrez en la comprensión de las reglas del juego, para que a partir de entonces, esté habilitado para comprender y utilizar el *Método Kasandra,* a favor de transmitir el mismo conocimiento, pero con mayor pertinencia y facilidad, a los niños.

El tablero

El tablero es el escenario donde se juega ajedrez. Está compuesto por ocho filas y ocho columnas que suman en total 64 cuadros, llamados “casillas”.



El tablero se coloca de manera que los jugadores tengan a su derecha inferior una casilla blanca.



Las piezas

Al inicio de una partida de ajedrez, cada jugador dispone de 16 piezas, que son:

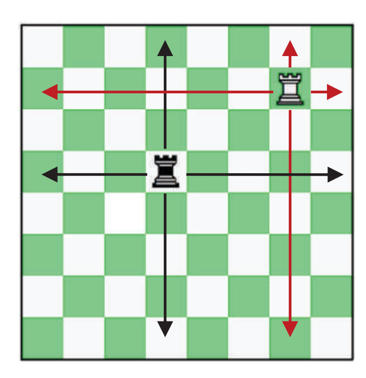


⇨Cada pieza tiene un movimiento distinto.

⇨Ninguna pieza puede saltar o brincar sobre otras piezas; solo el caballo posee esta cualidad.

⇨“Comer, capturar o tomar”; la pieza que realiza esta acción debe ocupar el lugar de la pieza capturada.

⇨Aunque exista la posibilidad de capturar una pieza enemiga, no se tiene la obligación de hacerlo.



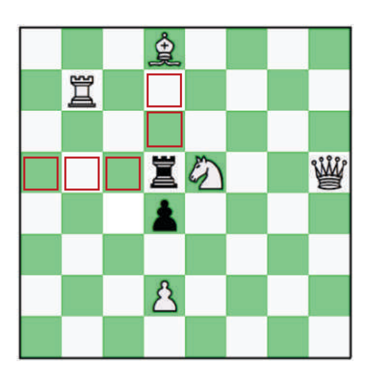
La torre

El movimiento de la torre es siempre en línea recta, ya sea horizontal o vertical; en la dirección que se quiera.

Puede desplazarse el número de casillas que se desee.

La torre puede capturar cualquier pieza enemiga que se encuentre en su trayectoria; ocupando el lugar de la pieza capturada.

Como ejemplo, en la siguiente posición la torre negra:



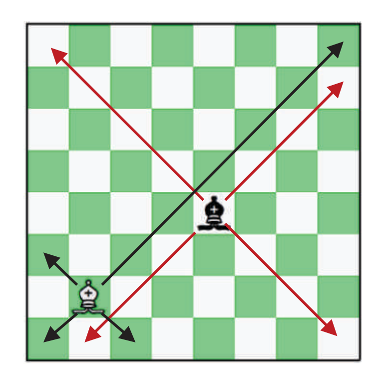
✦Puede moverse a alguna de las casillas marcadas.

✦Puede elegir entre capturar al alfil o al caballo.

✦ No puede capturar a la dama porque estorba el caballo.

✦No puede capturar al peón blanco porque estorba una pieza de su propio bando.

✦No puede capturar a la torre blanca porque no se desplaza en esa dirección.

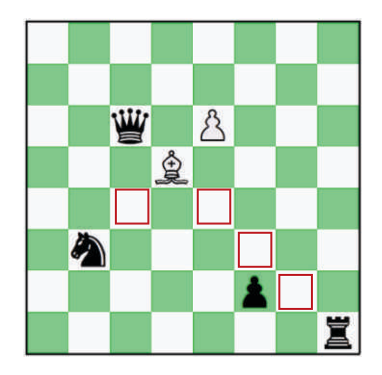


El alfil

Su movimiento es siempre en diagonal; hacia la dirección que se quiera, y desplazándose el número de casillas que se desee.

El alfil puede capturar a cualquier pieza enemiga que se encuentre en su trayectoria; ocupando el lugar de la pieza capturada.

Como ejemplo, en la siguiente posición el alfil blanco:



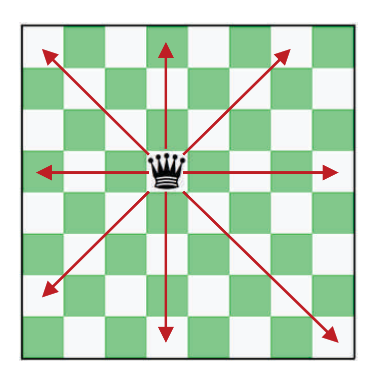
✦Puede moverse a alguna de las casillas marcadas.

✦Puede elegir entre capturar a la dama, al caballo o a la torre.

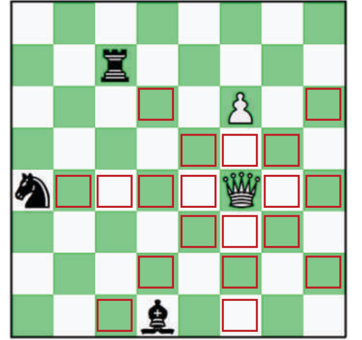
✦No puede capturar al peón negro porque no se desplaza en esa dirección.

La dama

Es la pieza de mayor movilidad, combina los movimientos de la torre y del alfil, con las mismas limitaciones.



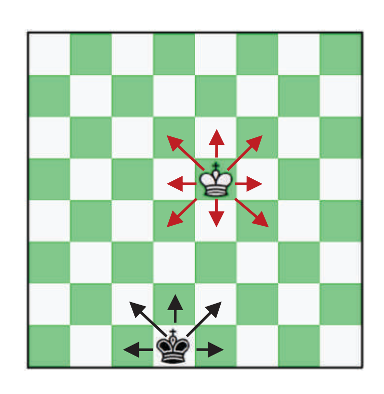
Como ejemplo, en la siguiente posición la dama blanca:



✦puede moverse a alguna de las casillas marcadas.

✦puede elegir entre capturar a la torre o al caballo.

✦no puede capturar al alfil porque no se desplaza en esa dirección.

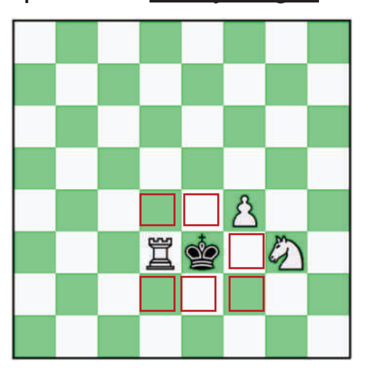


El rey

Su movimiento es parecido al de la dama, en todas las direcciones, pero solo una casilla.

Más adelante se analizará la importancia y movimientos especiales de esta pieza.

Como ejemplo, en la siguiente posición el rey negro:



✦puede moverse a alguna de las casillas marcadas.

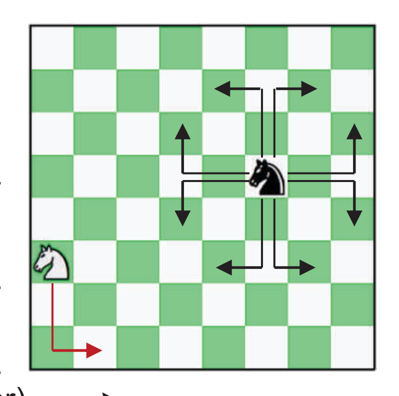
✦ puede elegir entre capturar a la torre o al peón.

✦ no puede capturar al caballo porque está fuera de su alcance.

El caballo

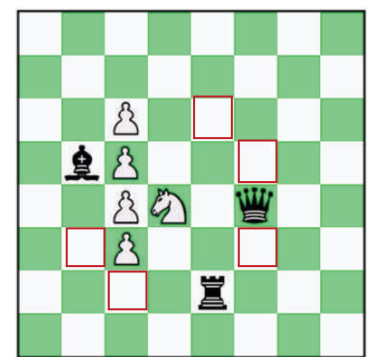
El movimiento del caballo forma una “L” hacia cualquier dirección, y es la única pieza que puede saltar sobre las demás, sean propias o enemigas.

Una forma de recordar cómo mueve el caballo es contar: “dos - uno” (dos casillas en línea recta horizontal o vertical, y una hacia un costado perpendicular).



“en forma de L”

Como ejemplo, en la siguiente posición el caballo blanco:



✦ puede moverse a alguna de las casillas marcadas.

✦ puede elegir entre capturar al alfil o a la torre.

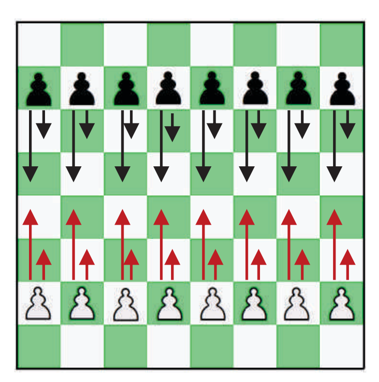
✦no puede capturar a la dama porque no se desplaza en esa dirección.

El peón

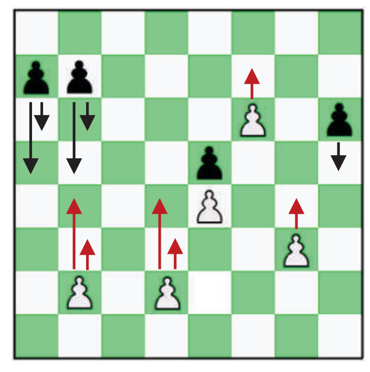
Los peones se mueven siempre en vertical hacia adelante, siendo la única pieza que no puede retroceder.

Avanzan solo una casilla por movimiento; únicamente en su primer movimiento, cada peón tiene la opción de avanzar dos casillas si así lo desea el jugador.

En los siguientes diagramas las flechas indican cada posibilidad de movimiento de los peones.

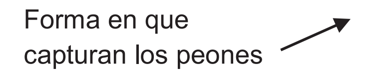


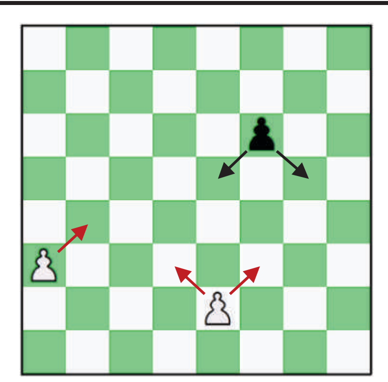
Posición inicial de los peones



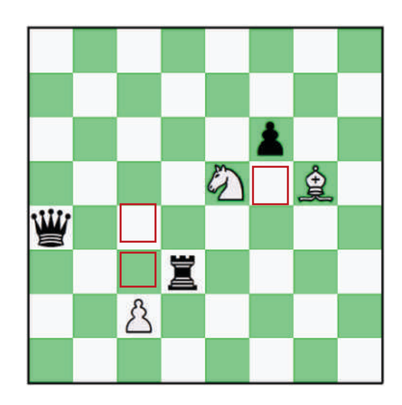
Ejemplo de posición de peones

Los peones capturan en diagonal. Solo pueden capturar a las piezas enemigas que se encuentren en la diagonal adyacente.





Como ejemplo, la siguiente posición.



El peón blanco:

✦ Puede moverse a alguna de dos las casillas marcadas.

✦ Puede capturar a la torre.

✦ No puede capturar a la dama porque está fuera de su alcance.

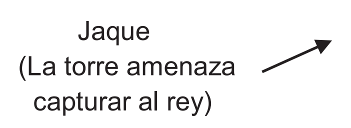
El peón negro:

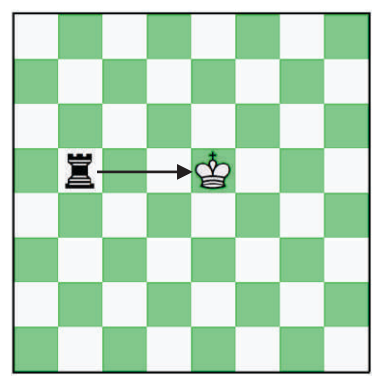
✦ Puede avanzar a la casilla marcada.

✦ Puede elegir entre capturar al caballo o al alfil.

Objetivo del juego

Se dice que el rey está “atacado” o en “jaque” cuando una pieza contraria amenaza con capturarlo.

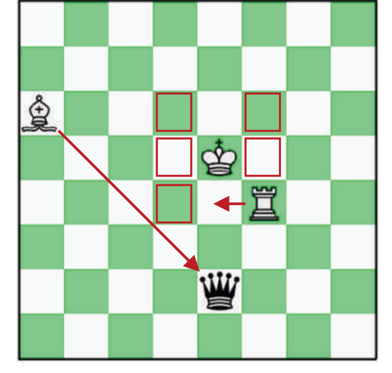




Cuando se está en jaque, se debe obligatoriamente salvar al rey, eligiendo entre:

a) Mover al rey a un lugar a salvo (fuera de ataque).
b) Interponer una pieza entre el rey y la pieza que da jaque.
c) Capturar a la pieza que da jaque.

Como ejemplo, en la siguiente posición el rey blanco se encuentra en jaque, pues la dama negra amenaza con capturarlo. Las blancas deben <u>elegir entre</u>:



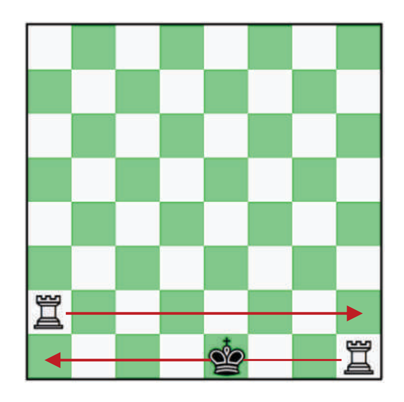
✦Mover al rey a alguna de las casillas marcadas.

✦Interponer a la torre entre el rey y la dama.

✦Capturar a la dama con el alfil.

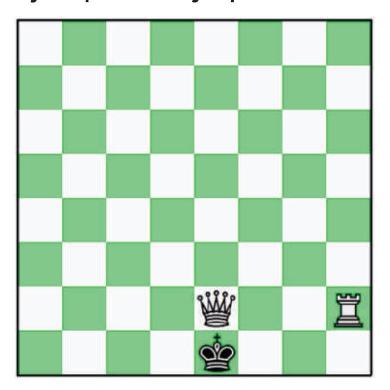
El rey es la pieza más importante sobre el tablero, puesto que el objetivo del juego es dar "jaque mate". Esto sucede, cuando el rey no puede libertarse de un *jaque* de ninguna de las tres opciones mencionadas arriba.

En el siguiente ejemplo de *jaque mate* puede comprobarse que el rey no puede hacer nada para evitar ser capturado en el siguiente movimiento del oponente.

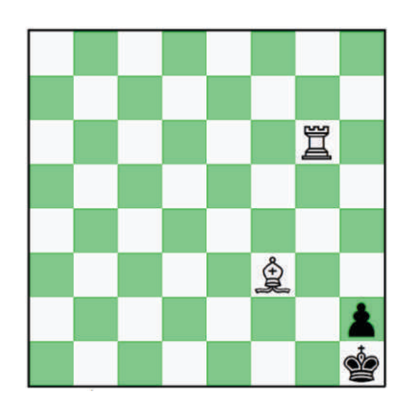


Cuando un jugador da *jaque mate* al rival, gana la partida.

Ejemplos de *jaque mate*:

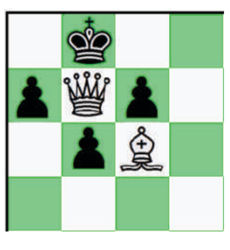


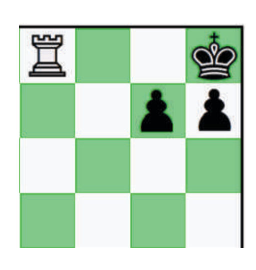
El rey es atacado por la dama, quien cubre a la vez las posibles casillas de escape, y el rey no puede capturarla porque entonces sería capturado por la torre. Por lo tanto, es *jaque mate*.

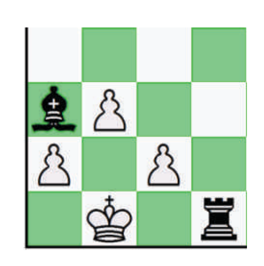


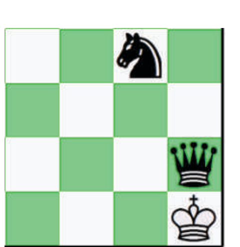
El rey es atacado por el alfil, no puede huir hacia enfrente porque le estorba su propio peón, y no puede moverse hacia la columna lateral porque ambas casillas son controladas por la torre.

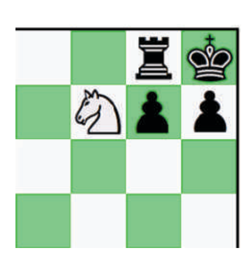
Posiciones típicas de jaque mate

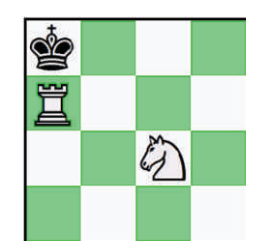












Movimientos especiales

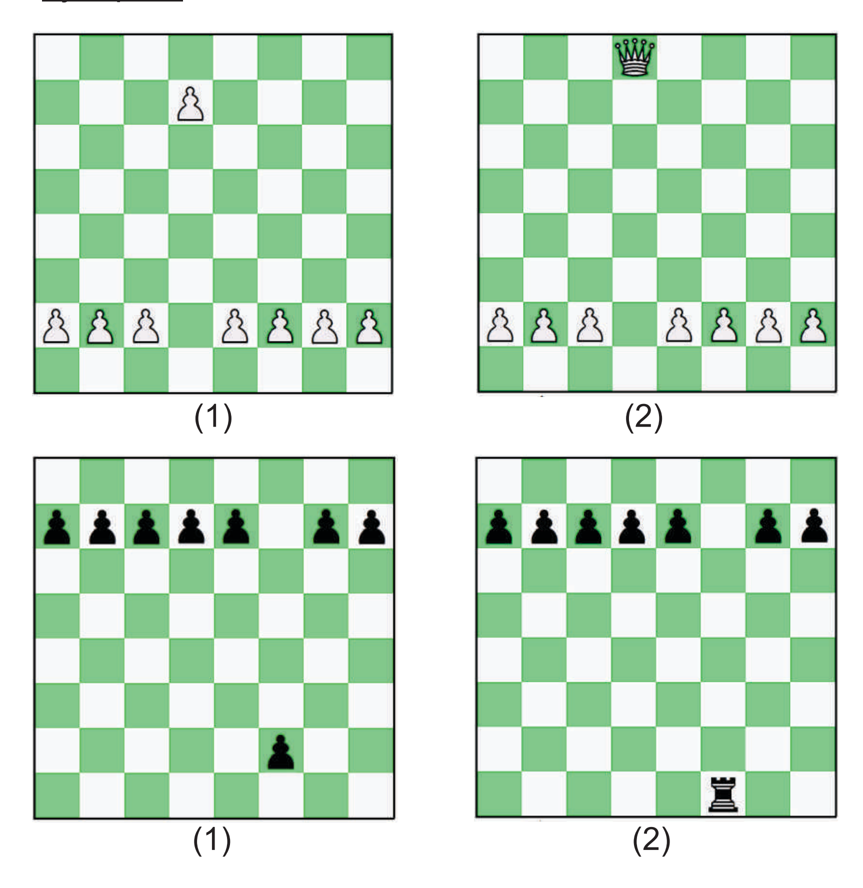
Coronación o promoción de peón

Una característica especial del peón es que al llegar al extremo del tablero se transforma en otra pieza.

Se puede convertir en: dama, torre, caballo o alfil, agregando la nueva pieza al juego sin importar que ya estén otras iguales sobre tablero.

Al coronar, la pieza que se pida sustituye al peón, quedando en el mismo lugar en que coronó.

<u>Ejemplos:</u>



(1) (2)

(1) (2)

Captura al paso

Los peones pueden capturar a un peón enemigo de forma especial.

Cuando hemos llevado un peón propio hasta la quinta fila, y el peón rival de alguna de las columnas adyacentes avanza dos casillas quedando al lado de nuestro peón, podemos capturarlo en diagonal.

Esta captura solo puede hacerse en la jugada inmediata a la del avance del peón rival; si se decide no capturar al paso, se pierde el derecho a hacerlo en los próximos movimientos.

Ejemplo:

(1)

(2)

En la captura "al paso" el peón come a su rival como si éste hubiera avanzado solo una casilla.

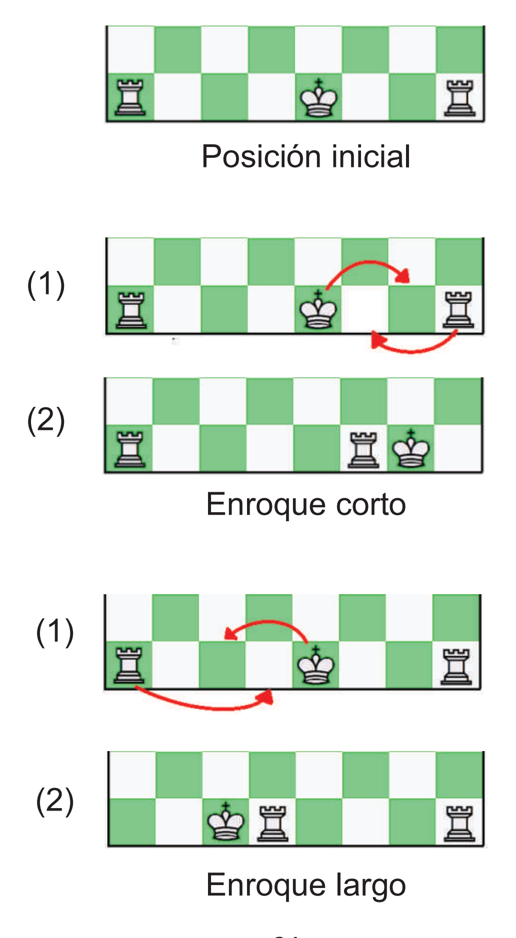
(3)

Enroque

Debido a la importancia del rey, existe un movimiento para ponerlo a buen resguardo: el "enroque".

El enroque es el único movimiento en el que se desplazan dos piezas en un solo turno: el rey y la torre.

Existe el enroque corto y el enroque largo. En ambos el rey se desplaza dos casillas hacia la derecha o izquierda, y la torre más cercana, pasa al lado opuesto junto a él.



Posición inicial

Enroque corto

Enroque largo

Las condiciones para poder realizar el enroque son:

☞ No haber movido previamente al rey ni a la torre con que se realizará el enroque.

☞ El rey no debe estar en jaque.

☞ No debe existir ninguna pieza atravesada entre el rey y la torre con la que se va a enrocar.

☞ Las dos casillas por las que el rey se desplaza para enrocarse no deben estar atacadas por piezas enemigas.

Reglas generales

⇨ Las piezas blancas son siempre las primeras en jugar.

⇨ En su turno, cada jugador puede realizar un solo movimiento.

⇨ Cada movimiento debe realizarse con una sola mano.

⇨ Si se toca una pieza, se tiene la obligación de moverla. “Pieza tocada, pieza jugada”.

⇨ Si al mover se ha dejado la pieza sobre una casilla, no se puede corregir volviendo atrás, salvo que sea un movimiento ilegal.

⇨ Si se está en *jaque* debe hacerse alguna jugada con la que se evite que el rey sea capturado en la siguiente jugada.

⇨ El rey no debe colocarse o permanecer en *jaque* en ningún caso.

Casos de empate

La partida se considera tablas o empate:

✦ Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate.

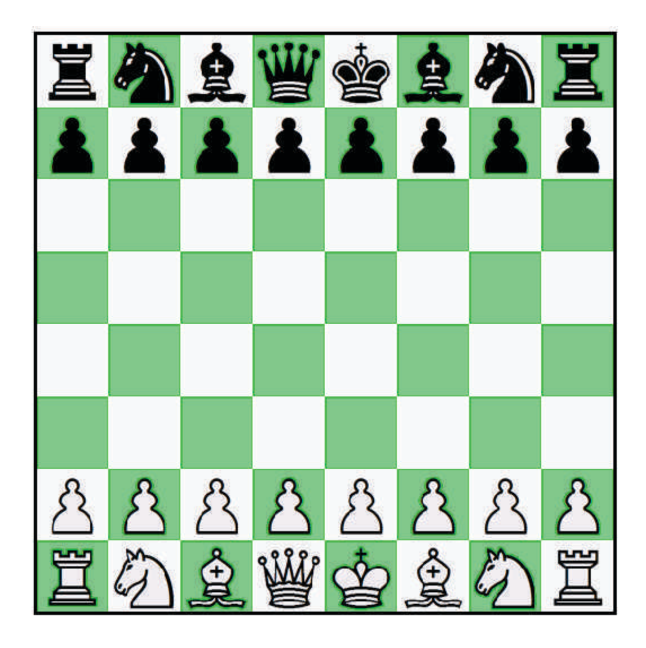
✦ Cuando ambos jugadores acuerdan tablas.

✦ Cuando se repite tres veces una posición idéntica.

✦Cuando sin tener a su rey en jaque, el jugador que le toca jugar no tiene ningún movimiento legal. Se dice que el rey está “ahogado”.

✦Si después de 50 jugadas no se ha realizado ninguna captura de pieza o movimiento de peón.

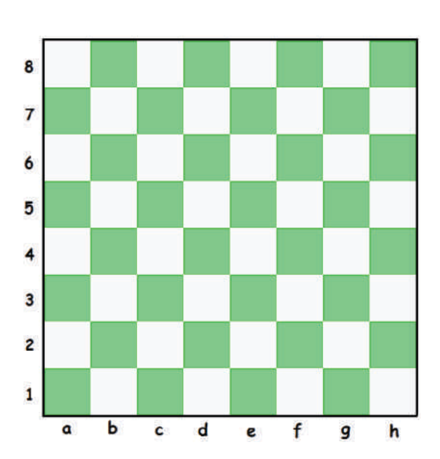
Posición inicial del juego



¡A JUGAR!

Notación

La notación sirve para leer y escribir partidas de ajedrez. Existen dos tipos de notación: algebraica y descriptiva. El sistema oficial de la FIDE es la notación algebraica.



Funciona como un sistema de coordenadas, utilizando números y letras para identificar a las filas y columnas.

Las piezas son representadas por su inicial:

Rey= R; Dama= D; Torre= T; Alfil= A; Caballo= C; cuando no se escribe ninguna inicial, se entiende que es el peón.

Al anotar una jugada se escribe primero la inicial mayúscula de la pieza que se movió, luego la letra minúscula de la columna y por último el número de la fila.

Además, se utiliza el signo “x” para indicar que una pieza captura a otra.

Ejemplos:

De7 = la Dama se movió a la casilla e7

Axb5 = el Alfil capturó a la pieza situada en b5

Cc3 = el Caballo se movió a la casilla c3

e4 = el Peón se movió a e4

Cuando un peón captura a una pieza, se escribe:

cxd4 = el peón de la columna “c” capturó a la pieza situada en d4.

hxg7 = el peón de la columna “h” capturó a la pieza situada en g7.

Algunos signos comunes utilizados en la notación algebraica son:

x = captura de pieza
o-o = enroque corto
o-o-o = enroque largo
+ = jaque
++ ó # = jaque mate
a.p. = captura al paso
! = buena jugada
!! = jugada brillante

? = jugada mala
?? = jugada pésima
!? = jugada interesante
?! = jugada dudosa
1-0 = ganan blancas
0-1 = ganan negras
½ - ½ = tablas

Utilizar la notación algebraica nos permite acceder a la literatura mundial de ajedrez contenida en libros, revistas, e incluso en internet.

Así, es posible aprender de los campeones y de las mejores partidas de todos los tiempos; estudiar táctica y estrategia del juego; o simplemente anotar y revisar nuestras propias partidas.

Para más información y detalles de las reglas del juego, se encuentran disponibles en internet las leyes de ajedrez de la FIDE.



CAPÍTULO IV
MÉTODO KASANDRA

La misión del ajedrez en las escuelas
no es la erudición con el fin de sacar Maestros
Internacionales de ajedrez. La educación mediante
el ajedrez debe ser la educación del pensar por sí mismo
GM Emmanuel Lasker

Con el *Método Kasandra* cualquiera que sepa jugar ajedrez podrá transmitir su conocimiento sobre las reglas del juego a personas de todas las edades. El método ha sido probado eficazmente con niños y adultos, partiendo desde los 6 años de edad.

Su utilidad radica en la eficiencia al ser producto de una investigación científica, y en su accesibilidad por el requerimiento mínimo de recursos.

En su aplicación, el método tiene una duración aproximada de tres horas que pueden ser divididas en tres sesiones, con este tiempo promedio se logra aprender a jugar ajedrez. El número de alumnos con que ha sido probado este método es desde uno, dos, diez y hasta 42 niños en un salón de clase.

A continuación, se desglosan los recursos necesarios, las consideraciones previas y los principios pedagógicos que sustentan el *Método Kasandra*, y por último se proporcionan las secuencias didácticas que ya han sido puestas en práctica demostrando su eficacia.

Recursos requeridos

✓Tableros de ajedrez
✓Piezas de ajedrez
✓Relojes de ajedrez (opcional)
✓Tablero mural de ajedrez o proyector de video
✓Papel cartulina para elaboración de material visual
✓Premios como incentivo (calcomanías, dulces, etc.)

Consideraciones generales para el instructor

- Tener en cuenta al alumno como centro del acto educativo y fungir como mediador o guía del proceso de aprendizaje.
- Mostrar entusiasmo y sentido del humor (para generar sintonía psicológica y emocional -*rapport*-).
- Adoptar un enfoque positivo hacia los errores (son el camino hacia el aprendizaje).
- Ser generoso en los elogios ante los aciertos (reforzamiento positivo).
- Utilizar lenguaje claro y sencillo, no redundar al dar una explicación (entre menos palabras mejor).
- Variar tono y volumen de voz (para captar la atención y evitar la monotonía).
- Contar con una planeación y preparación previa para optimizar el tiempo.

Preceptos pedagógicos que sustentan el método

Concepto: Teoría cognitivista- conocimiento en etapas, reestructuración de esquemas mentales.

Referentes: Jean Piaget, Jerome Bruner.

¿Cómo se toma en cuenta?: Enseñando las reglas del ajedrez partiendo de lo simple a lo complejo; al avanzar de nivel, empleando lo aprendido en niveles previos; y favoreciendo la creación de conflictos cognitivos.

La enseñanza del movimiento de las piezas es conveniente en el siguiente orden:

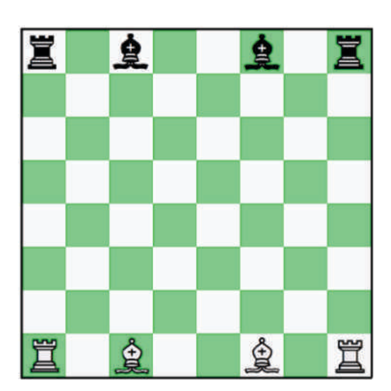
♖ ♗ ♕ ♔ ♘ ♙ (Torre, alfil, dama, rey, caballo, peón)

Concepto: Teoría constructivista- conocimiento previo, aprendizaje significativo, creación de zonas de desarrollo próximo (ZDP) y utilización del andamiaje.

Referentes: Lev Semeinovich Vigotsky, David Ausubel.

¿Cómo se toma en cuenta?: Considerando los conocimientos previos; proponiendo actividades motivadoras como las “mini partidas” de ajedrez; diseñando problemas ajedrecísticos de dificultad moderada, no tan fáciles que carezcan de interés ni tan difíciles que produzcan frustración; y otorgando solo el apoyo necesario al alumno, procurando que llegue por sí mismo al conocimiento.

Ejemplo de mini partida de ajedrez:



Partida de torres y alfiles

Concepto: Teoría conductista- Condicionamiento operante, teoría del aprendizaje social.

Referentes: B. F. Skinner, Albert Bandura .

¿Cómo se toma en cuenta?: Planteando ejercicios ajedrecísticos para propiciar el aprendizaje grupal mediante la observación, autoreflexión y autorregulación, sin tener que pasar por el ensayo y error individualmente; y empleando el reforzamiento positivo al resolver correctamente los problemas ajedrecísticos.

Concepto: Motivación extrínseca.

¿Cómo se toma en cuenta?: Contando al inicio una leyenda sobre el origen del ajedrez para disminuir los niveles de ansiedad que se presentan al enfrentar una tarea desconocida; empleando el reloj de ajedrez para promover el dinamismo durante las sesiones.





Concepto: Rapport- técnica cuyo propósito es crear un ambiente de confianza para entablar una comunicación.

Referentes: Programación neurolingüística.

¿Cómo se toma en cuenta?: Practicando la empatía, siendo asertivos al corregir un error (cuidar expresión facial y corporal), asumiendo un matiz relajado, motivado y organizado, para así reducir la tensión de los pupilos. También es de ayuda conocer la edad y los temas de interés de los alumnos.

Concepto: Nemotecnia- Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.

¿Cómo se toma en cuenta?: Añadiendo "personalidad" o alguna "característica" particular a las piezas del juego para recordar la forma de su movimiento, cada docente puede diseñar su propia asociación, como la siguiente:

♔Rey= flojo, ♕Dama= estrella, ♖Torre= religiosa,

♗Alfil= tesoro, ♘Caballo= Lalo saltarín, ♙Peón= lento.

*En las secuencias didácticas se exponen las razones de estas asociaciones.

Concepto: Duda metódica- consiste en fundamentar el conocimiento de forma radical, rechazando las ideas o acciones incorrectas.

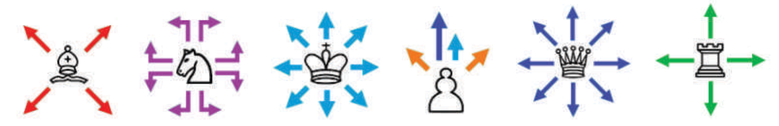
Referentes: Filosofía cartesiana.

¿Cómo se toma en cuenta?: Después de la explicación de la forma en que mueve tal pieza, realizar una demostración intercalando movimientos legales e ilegales (correctos e incorrectos), para que el alumno identifique y descarte la forma incorrecta de mover.

Concepto: Estilos de aprendizaje visual, auditivo, kinestésico (VAK).

Referentes: Psicología educativa, programación neurolingüística, John Grinder, Richard Bandler.

¿Cómo se toma en cuenta?: Al enseñar el movimiento de cada pieza de ajedrez se hace de manera oral y representativa en el tablero mural, se muestra y se deja a la vista una imagen colorida de la pieza que incluya flechas que indiquen su forma de mover:



Y enseguida lo ponen en práctica jugando con la pieza estudiada en "mini partidas" de ajedrez. Logrando impactar en los tres canales de aprendizaje del modelo VAK.

Modelo de aprendizaje con el Método Kasandra

El siguiente modelo consta de 3 sesiones programadas para 3 días, con duración de 1 hora cada sesión.

Se conocerá el tablero, las piezas y sus movimientos, el objetivo del juego (jaque y jaque mate) y el enroque. Sin embargo, debido a la complejidad, la *Notación* y la *Captura de peón al paso*, no se abordarán hasta estar familiarizados con las demás reglas del juego.

Al inicio de cada sesión el alumno ya tendrá sobre su mesa el tablero, piezas y reloj al alcance, pero sin derecho a manipular nada aún, logrando aumentar el nivel de curiosidad e interés por el juego.

Conforme los alumnos acierten las preguntas que se realicen se procurará entregar esporádicamente un premio como incentivo.

En caso de utilizar relojes de ajedrez deben ser programados previamente.

Sesión 1

Duración: 1 hora

Propósito: Reconocer el tablero y las piezas de ajedrez. Jugar con la torre, el alfil y la dama.

El alumno:

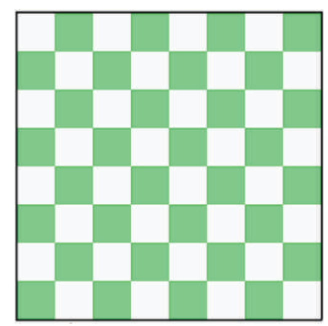
<u>Actividad 1-</u> Responde cuestionamientos sobre los juegos.

Preguntas sugeridas: ¿por qué les gusta jugar?, ¿cómo se sienten cuando juegan?, ¿qué tienen en común todos los juegos?, ¿qué juegos de mesa conocen?, ¿qué piensan del ajedrez?, ¿qué palabras conocen del ajedrez?

Actividad 2- Escucha una leyenda sobre el origen del ajedrez.

Sugerencia: hacerlos partícipes preguntando ¿qué creen que sigue?, ¿cómo se lo imaginan?, ¿qué creen que pasó?, ¿qué creen que respondió?

Actividad 3- Reconoce el tablero de ajedrez. Identificando filas y columnas, y la forma en que se coloca.



Preguntas sugeridas:

¿Cuántas casillas tiene el tablero?

¿Cuántas casillas son claras y cuántas son oscuras?

¿Cuántas casillas hay en cada fila y cuántas en cada columna?

Actividad 4- Identifica cada pieza por su nombre.

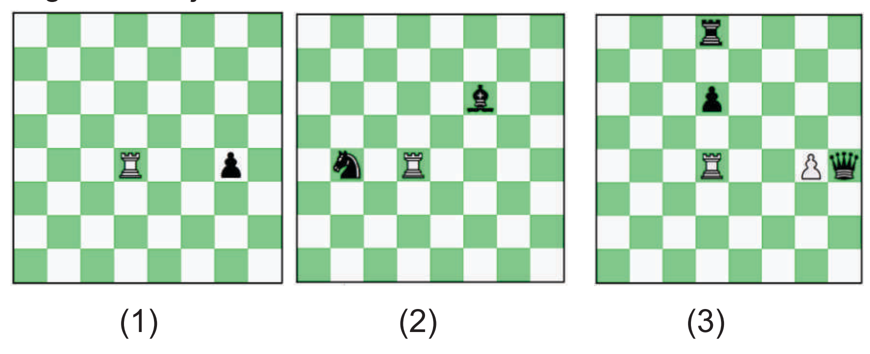
♔Rey ♕Dama ♖Torre ♗Alfil ♘Caballo ♙Peón

Sugerencia: Decir el nombre de cada pieza e indicar que la tome y la levante con su mano.

Actividad 5- Conoce el movimiento de la torre y la forma en que captura.

Se explica la característica de la torre, “es muy religiosa, por eso se mueve en forma de cruz”. Se deja la imagen a la vista:

Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1) (2) (3)

Preguntas sugeridas: (1)- ¿Puede la torre capturar al peón? ¿de qué manera?, ¿es el único movimiento que puede hacer?, ¿a dónde más puede moverse?

(2)- ¿A qué pieza puede capturar la torre?, ¿por qué no puede capturar al alfil?

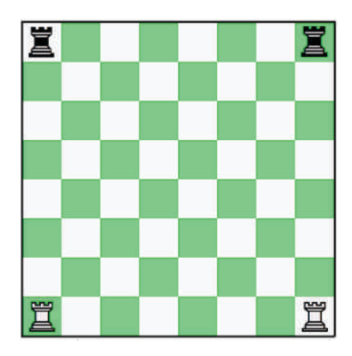
(3)- ¿Puede capturar la torre a la dama? ¿por qué?, ¿puede capturar a la torre negra? ¿por qué?, ¿puede capturar al peón?

Actividad 6- Afronta la duda metódica.

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales de la torre para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 7- Juega mini partida con las torres.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a las torres del adversario.

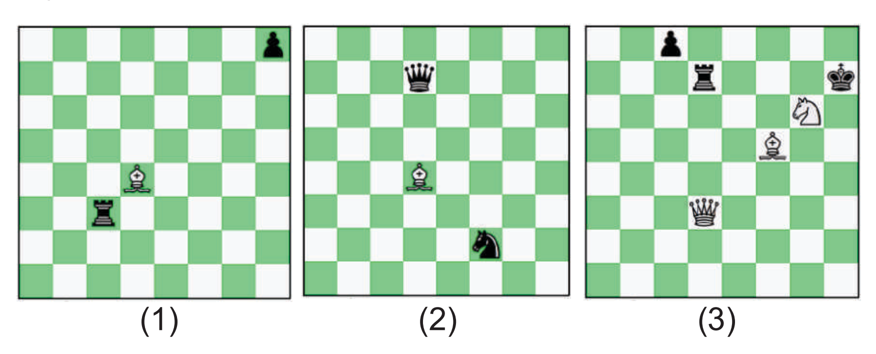
La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 8- Conoce el movimiento del alfil y la forma en que captura.

Se explica la característica del alfil, "mueve como la X que marca el tesoro" o diagonal. Se deja la imagen a la vista:



Se ejemplifica en el tablero su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1) (2) (3)

Preguntas sugeridas: (1)- ¿Puede el alfil capturar al peón y a la torre? ¿de qué manera?, ¿a dónde más puede mover?

(2)- ¿A qué pieza puede capturar el alfil?, ¿por qué no puede capturar a la dama?

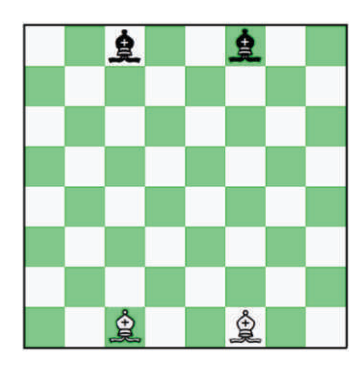
(3)- ¿El alfil puede capturar a la torre?, ¿puede capturar al peón?, ¿puede capturar al rey? ¿por qué?, ¿la torre puede capturar a la dama?

Actividad 9- Afronta la duda metódica.

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales del alfil para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 10- Juega mini partida con los alfiles.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



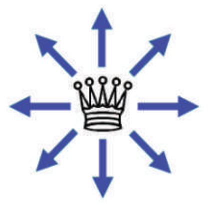
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a los alfiles del adversario.

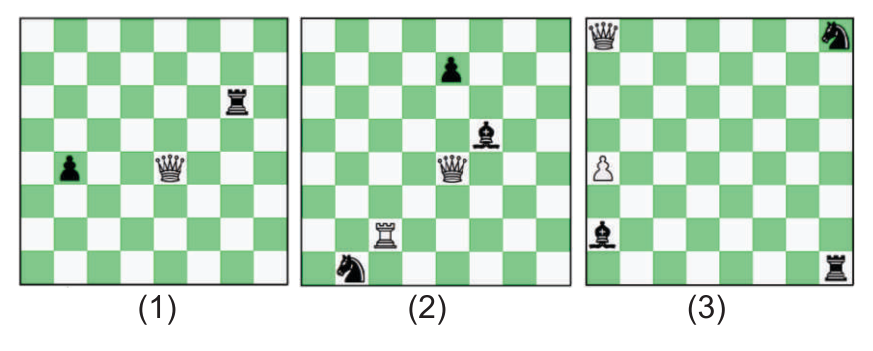
La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 11- Conoce el movimiento de la dama y la forma en que captura.

Se explica la característica de la dama, “es una estrella porque alumbra en todas las direcciones” como si se combinara la torre y el alfil. Se deja la imagen a la vista:



Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1) (2) (3)

Preguntas sugeridas: (1)- ¿Puede la dama capturar al peón?, ¿puede capturar a la torre?, ¿puede la torre capturar a la dama?

(2)- ¿A qué piezas puede capturar la dama?, ¿por qué no puede capturar al caballo?, ¿puede el alfil capturar a la dama?, ¿puede la torre capturar al caballo?

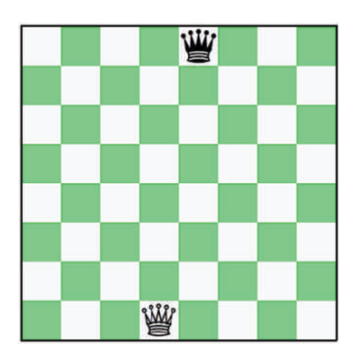
(3)- ¿A qué piezas puede capturar la dama?, ¿por qué no puede capturar al alfil?, si la dama capturara al caballo ¿la torre podría capturarla a ella?

Actividad 12- Afronta la duda metódica.

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales de la dama para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 13- Juega mini partida con las damas.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



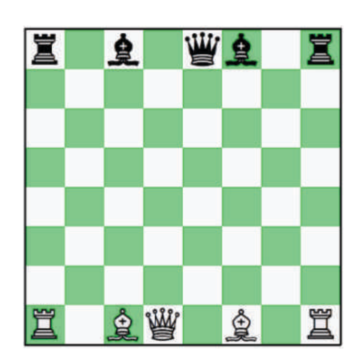
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a la dama del adversario.

La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 14- Juega una mini partida con las piezas estudiadas.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez. Puede darse un repaso previo de cada pieza.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a las piezas del adversario.

La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 15- Repasa lo estudiado.

Se socializa lo revisado durante la sesión, se comparten experiencias y opiniones sobre el juego.

Preguntas sugeridas: ¿Qué es el ajedrez?, ¿qué piezas conocimos hoy?, ¿cuál es la personalidad de cada pieza y por qué?, ¿les ha parecido difícil?, ¿quieren seguir aprendiendo?

Se les entrega un premio y se les felicita por su participación.

Sesión 2

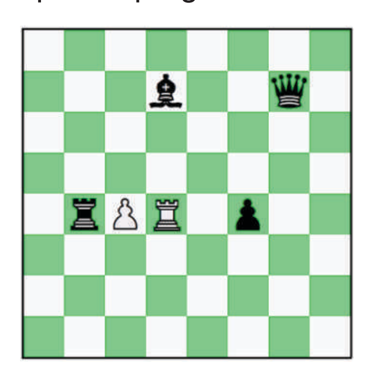
Duración: 1 hora

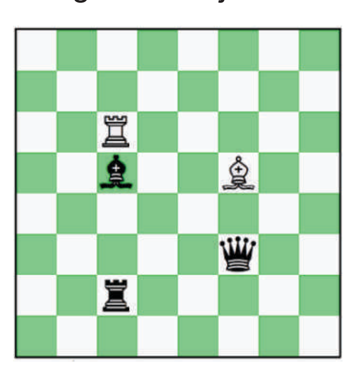
Propósito: Jugar con el rey, el caballo y el peón.

El alumno:

Actividad 1- Repasa el movimiento de las piezas estudiadas la sesión anterior.

Recuerda la personalidad y movimiento de cada pieza, y responde preguntas sobre los siguientes ejercicios:



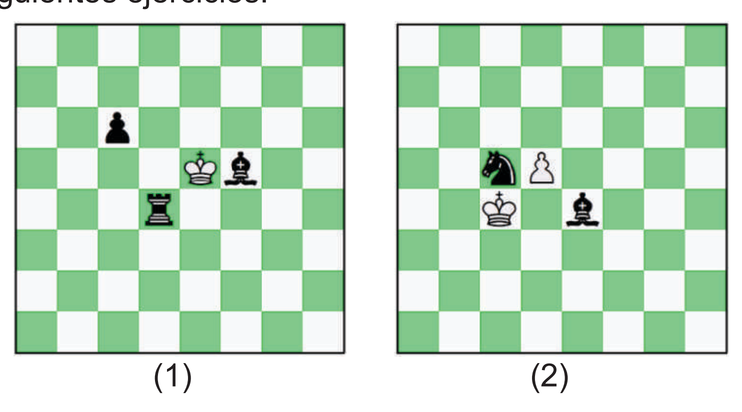


En ambos diagramas: qué movimientos son posibles, quién puede capturar a quién, y qué capturas no son posibles, respondiendo el porqué de todo.

Actividad 2- Conoce el movimiento del rey y la forma en que captura.

Se explica la característica del rey, “es muy flojo”, tiene la posibilidad de mover hacia todos lados como la dama, pero solo se desplaza una casilla a la vez. Se deja la imagen a la vista:

Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1) (2)

Preguntas sugeridas: (1)- ¿Puede el rey capturar a la torre?, ¿de qué manera?, ¿es el único movimiento que puede hacer?, ¿a dónde más puede moverse?, ¿puede capturar al peón?

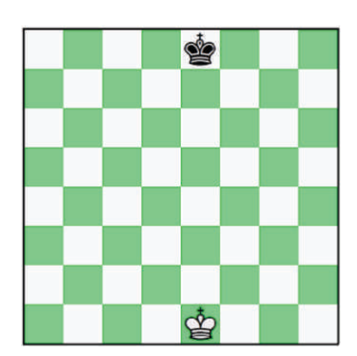
(2)- ¿A qué pieza puede capturar el rey?, ¿por qué no puede capturar al alfil?, ¿se puede colocar en donde está el peón?

Actividad 3- Afronta la duda metódica.

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales del rey para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 4- Juega mini partida con los reyes.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



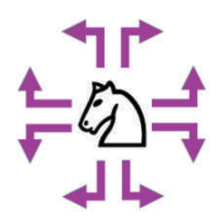
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar al rey del adversario.

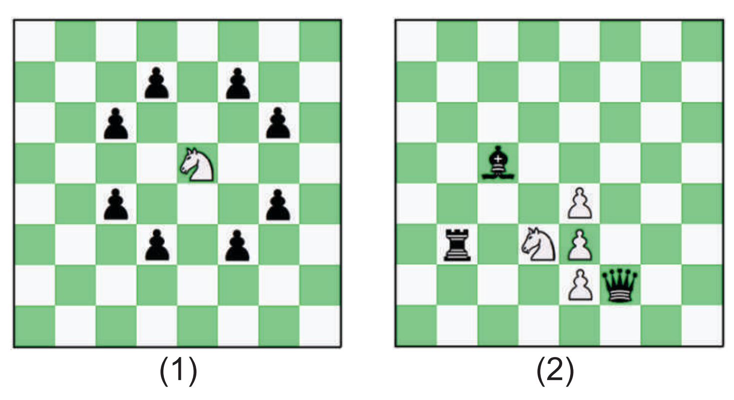
La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 5- Conoce el movimiento del caballo y la forma en que captura.

Se explica la característica o nombre del caballo, “Lalo saltarín”, por que mueve en forma de “L” y puede saltar a las demás piezas. Se deja la imagen a la vista:



Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1) (2)

Ejercicio: (1)- Partiendo de la posición solamente con un caballo en una casilla central, pedir a los alumnos que coloquen un peón en cada casilla a la que puede mover el caballo. Se puede realizar el mismo ejercicio ubicando al caballo en un extremo del tablero o en el rincón.

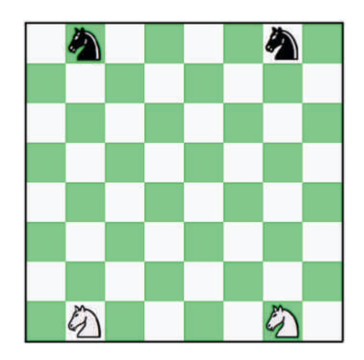
Preguntas sugeridas: (2)- ¿A qué piezas puede capturar el caballo?, ¿por qué no puede capturar a la torre?, ¿a dónde más puede moverse?

<u>Actividad 6-</u> Afronta la duda metódica.

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales del caballo para poner en juicio lo recién aprendido.

<u>Actividad 7-</u> Juega mini partida con los caballos.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

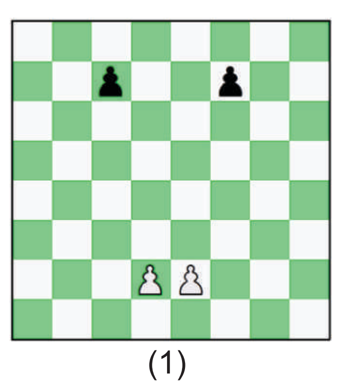
El objetivo será capturar a los caballos del adversario.

La intención únicamente es practicar el movimiento.

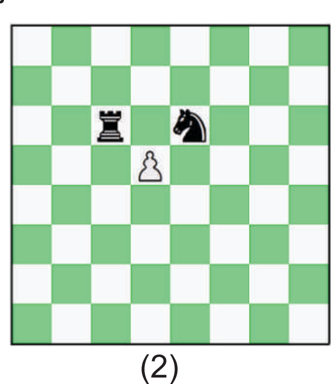
Actividad 8- Conoce el movimiento del peón y la forma en que captura.

Se explica la característica del peón, “es lento”, por eso se mueve un cuadro a la vez, solamente cuando está “descansado” en su posición inicial puede avanzar dos casillas, la forma en que captura es en diagonal. Se deja la imagen a la vista:

Se ejemplifica en el tablero su movimiento, forma de capturar, y la coronación de peón. Luego pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1)



(2)

Ejercicios: (1)- Realizar movimientos de ejemplo, tomando en cuenta la participación del alumno. Realizar por lo menos una coronación de peón.

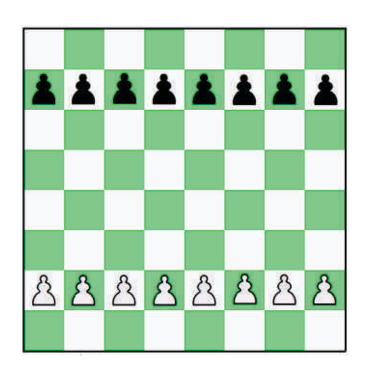
(2)- El alumno deduce las tres posibilidades del peón: 1-capturar la torre, 2-capturar el caballo, 3-avanzar.

Actividad 9- Afronta la duda metódica.

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales del peón para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 10- Juega mini partida con los peones.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



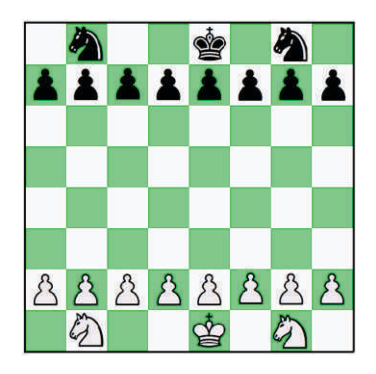
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a los peones del adversario.

La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 11- Juega mini partida con las piezas estudiadas.

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez. Puede darse un repaso previo de cada pieza.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a las piezas del adversario.

La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 12- Repasa lo estudiado.

Se socializa lo revisado durante la sesión, se comparten experiencias y opiniones sobre el juego.

Preguntas sugeridas: ¿Qué pieza les ha gustado más?, ¿el ajedrez es lo que ustedes creían antes de conocerlo?, ¿les ha parecido difícil?, ¿desean continuar jugando?

Se les entrega un premio y se les felicita por su participación.

Sesión 3

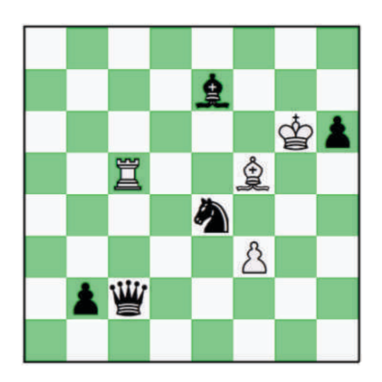
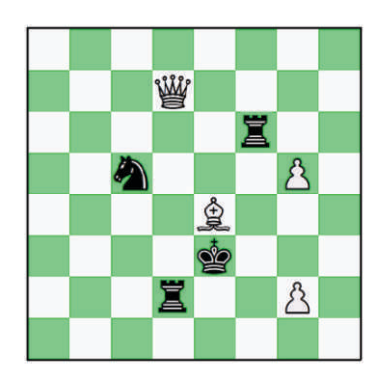
Duración: 1 hora

Propósito: Conocer el objetivo del juego, el enroque y la posición inicial de las piezas. Jugar una partida de ajedrez.

El alumno:

Actividad 1- Repasa el movimiento de las piezas estudiadas la sesión anterior.

Recuerda la personalidad y movimiento de cada pieza, y responde preguntas sobre los siguientes ejercicios:

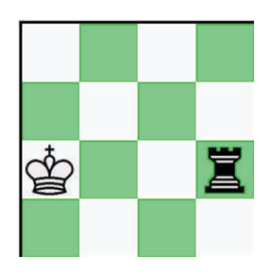
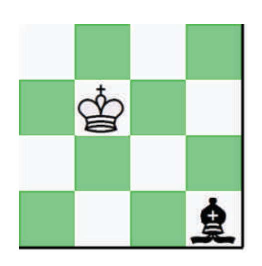
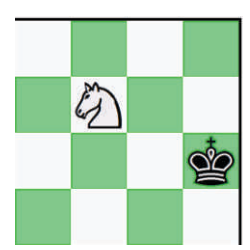
En ambos diagramas: qué movimientos son posibles, quién puede capturar a quién, y qué capturas no son posibles, respondiendo el porqué de todo.

Actividad 2- Conoce el jaque.

Reconoce que capturar piezas no es el objetivo del ajedrez, sino atacar y encerrar al rey enemigo.

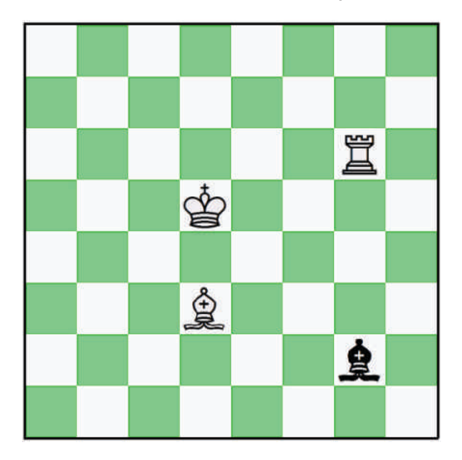
Preguntas sugeridas: ¿han escuchado las palabras jaque y jaque mate?, ¿Qué creen que signifiquen?

Observa los siguientes ejemplos de jaque:

Deduce qué es el jaque a partir de los ejemplos anteriores.

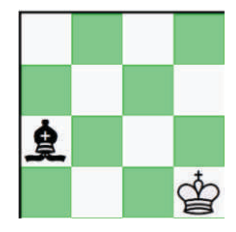
Observa el siguiente ejemplo y reconoce las posibilidades de movimiento del rey al estar en jaque.

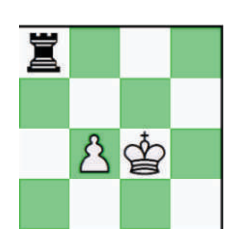


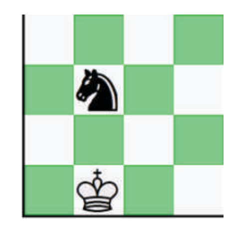
Preguntas sugeridas: ¿el rey está en jaque? ¿Por qué?, ¿cómo se puede salvar del jaque?, ¿puede la torre impedir el jaque?, ¿puede el alfil impedir el jaque?, ¿puede el rey permanecer en jaque?

Resuelve los siguientes ejercicios:

¿Cómo dar jaque en las siguientes posiciones?



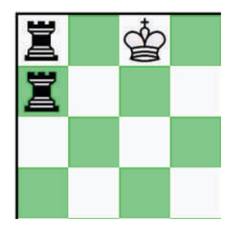
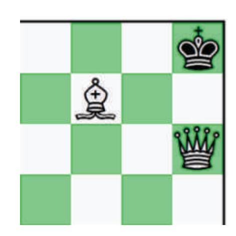
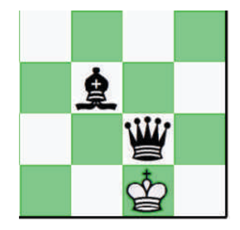




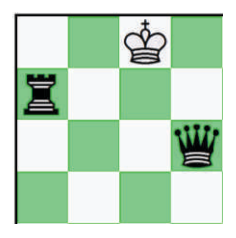
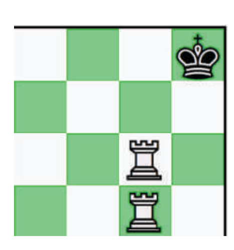
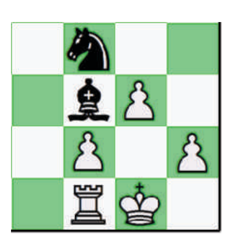
<u>Actividad 3-</u> Conoce el jaque mate.

Reconoce que cuando el rey está en jaque y no se puede salvar de ninguna manera, es jaque mate.

Observa los siguientes ejemplos y deduce por qué es jaque mate.

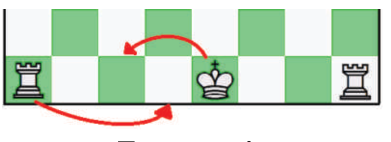
Resuelve cómo dar jaque mate en un movimiento en las siguientes posiciones:

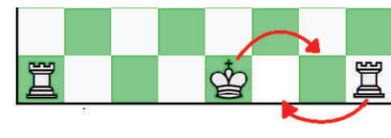




Actividad 4- Conoce el enroque.

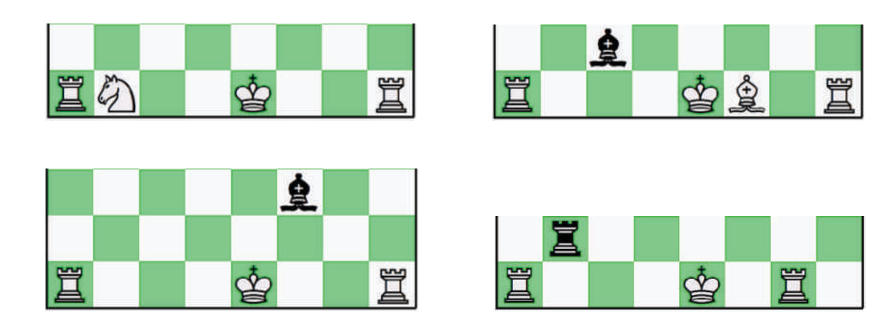
Dada la importancia del rey, observa en el tablero mural el movimiento especial del enroque y reconoce las condiciones para efectuarlo.

Se dejan las siguientes imágenes a la vista del alumno.


Enroque largo


Enroque corto

Resuelve los siguientes ejercicios:



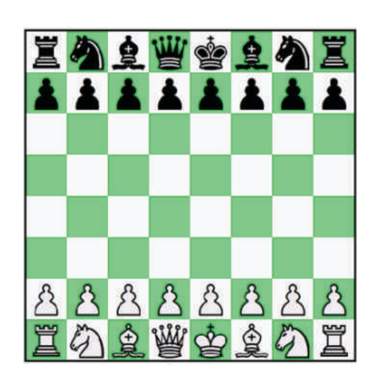
En cada caso anterior preguntar si es posible el enroque corto y el enroque largo, fundamentando por qué sí y por qué no.

Actividad 5- Conoce la posición inicial del juego.

Se explica: torres en las orillas, luego caballos, enseguida alfiles, y en las dos casillas centrales: “la dama en su color” y el rey a su lado. Por último, los peones alineados enfrente.

Actividad 6- Juega una partida de ajedrez.

Se realiza un repaso general de las reglas del juego.



Se programa el reloj a 5 minutos por jugador.

El objetivo es dar jaque mate al adversario.



CONCLUSIONES

EL ajedrez sirve,
como pocas cosas en este mundo,
para distraer y olvidar momentáneamente
las preocupaciones de la vida diaria
GM José Raúl Capablanca

El ajedrez, demostrando su eficacia ha adquirido gran relevancia en la educación a nivel mundial. Así surge la necesidad contar con un método práctico para transmitir a los niños las reglas básicas de este juego.

Aunque en realidad existe una amplia literatura sobre ajedrez, en su mayoría los libros se enfocan en aspectos competitivos del juego, como la estrategia y la táctica; otros tantos abordan minuciosamente las reglas del juego perdiendo funcionalidad y comodidad al utilizarlos. También existen aquellos libros que, pese a la carencia de fundamento teórico y científico, son excelentes introduciendo al lector de forma amena y sencilla al mundo del ajedrez.

Por su parte, este manual se presenta como una alternativa de solución ante la escasa metodología existente para la enseñanza del ajedrez.

Mediante su correcta aplicación, este método logra conseguir los resultados deseados. Pero conscientes de las particularidades de cada grupo de estudiantes, es conveniente tener presentes algunos detalles como:

- ✦ Adecuar los elementos del *Método Kasandra* de acuerdo con las características y edades de los aprendices.
- ✦ Valorar el número y tipo de ejercicios o problemas de ajedrez según las dudas que presenten los alumnos.
- ✦ Regular el nivel de dificultad de los ejercicios dependiendo del avance que muestre el grupo.

A todos quienes inician el camino y pretenden compartir lo aprendido:

“permitir a niños y jóvenes conocer y adentrarse en las maravillas de este milenario juego-ciencia, es una tarea que favorece no solo a ellos, ni a quien instruye, sino que, en un acto de perfecta simbiosis, beneficia a todo el colectivo”.

REFERENCIAS

Aciego, R., García, L. y Betancort, M. (2012). Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares. *The Spanish Journal of Psychology, 15* (2), 551-559.

Barrett, D. y Fish, W. (2011). Our move: using chess to improve math achievement for students who receive special education services. *International Journal of Special Education, 26* (3), 181-193.

Bilalić, M., Kiesel, A., Pohl, C., Erb, M. y Grodd, W. (2011). It takes two-skilled recognition objects engages lateral areas in both hemispheres. *PLoS ONE*. 6 (1): e16202.doi:10.1371/journal.pone.0016202.

Capablanca, J.R. (1999). *Lecciones elementales de ajedrez (13ª ed.) España: Fundamentos.*

Christiaen, J. y Verholfstadt, D. (1978). Chess and cognitive development. *Nederlandse Tydschrift voor de Psychologie en haar Grensegebieden. 36* (1), 561-582.

Dauvergne, P. (2000). *The case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds.* Recuperado de: http://www.auschess.org.au/articles/chessmind.htm

Ferguson, R. (1995). Chess in education: Research Summary. A review of Key Chess Research Studies. *New York: For the Brough Manhattan Community College Chess in Education 'A Wise Move' Conference*. Recuperado de: http://uschesstrust.com/wp-content/uploads/2007/08/chess-in-education-research-summary-by-robert-ferguson.pdf

Fernández, A. J. (2008). *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2° de primaria.* (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona) Recuperado de: http://hdl.handle.net/10803/5053.

Kitsis, A. (1996). *Chess: A highly beneficial game*. Recuperado en de: http://www.docstoc.com/docs/100909429/Chess-A-Highly-Beneficial-Game.

Salazar, V. A. (2004). Juego científico en la educación – ajedrez en el aula. *Journal of Science Education*, *5* (1), 5-8.

Scholz, M., Niesch, H., Steffen, O., Ernst, B., Markus, L., Witruk, E. y Scharz, H., (2008). Impact of chess training on mathematics performance and concentration ability of children with learning disabilities. *International Journal of Special Education*, *23* (3), 138-148.

SILpy. (2013). Sistema de Información Legislativa. Recuperado de: http://silpy.congreso.gov.py/expediente/6256.

Treviño, S., Tapia, S. y Olivares, S. (2015). Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria. *Revista del Congreso Internacional de Innovación Educativa, 2*, 1136-1141. Recuperado de: https://drive.google.com/a/itesm.mx/file/d/0Bxu5PCww2WDQSnAtbmRmN0FXejg/view?ts=566cbf03&pref=2&pli=1.

Datos del autor

Originario de Monclova, Coahuila, Saúl Gerardo Treviño Guerrero realizó sus estudios de Licenciatura en Educación Primaria en la Benemérita Escuela Normal de Coahuila (BENC). Cursó la Maestría en Educación con acentuación en Desarrollo Cognitivo en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), en donde obtuvo Mención Honorífica de Excelencia y desarrolló el trabajo de investigación: *Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria*. Estudió la Maestría en Educación en el Área de Docencia e Investigación en la Escuela Normal Superior de Ciudad Madero, en donde realizó el trabajo de investigación: *Ajedrez para el desarrollo de la memoria a corto plazo.* Actualmente cursa sus estudios de Doctorado en Ciencias de la Educación en la Universidad Santander y se desempeña como Asesor Técnico Pedagógico de nivel primaria.

Cuenta a su vez con el título de *Profesor de Ajedrez* avalado por la Fundación Kasparov de Ajedrez para Iberoamérica y por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Es *Árbitro Oficial* por la Federación Nacional de Ajedrez de México, A.C. (FENAMAC), cursó el Programa de Perfeccionamiento de Competencias Docentes en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), ha fungido como tutor de diplomados a nivel superior por el ITESM, ha colaborado como ponente en congresos educativos locales e internacionales y como escritor e investigador en diversas revistas arbitradas.

Durante los Ciclos Escolares 2014-2015 y 2015-2016 fue coordinador del programa de Ajedrez dentro del proyecto *Comunidades de Aprendizaje* impulsado por el Programa de Fortalecimiento de la Calidad Educativa de la Secretaría de Educación Pública de Coahuila. Entre sus expectativas están: colaborar en la inserción del ajedrez dentro del currículum de la educación pública y promover el desarrollo de estrategias que favorezcan el desarrollo integral del niño.

Kasandra: un método para aprender y enseñar a jugar ajedrez es un sencillo y esclarecedor manual que revive amenamente los orígenes del juego-ciencia y expone su impacto en el ámbito educativo en los siglos XX y XXI.

Se plantea un orden particular de las reglas del juego para facilitar su comprensión a aquellos aprendices que incursionan por primera vez en el mundo del ajedrez.

El **Método Kasandra,** contenido en el capítulo IV, ha sido diseñado pensando en *cómo enseñar a jugar ajedrez*; es resultado de untrabajo de investigación de campo, y está fundamentado en teorías y técnicas pedagógicas tanto clásicas como contemporáneas.

En suma, este manual provee al docente y/o ,lector una herramienta simple y eficaz para aprender y enseñar a jugar ajedrez. Facilita a niños y adultos la comprensión de las reglas del juego gracias a la creación de un escenario en donde las barreras de aprendizaje, incluyendo la discapacidad intelectual, no son impedimento para instruirse en su práctica.

Ya sea para enseñar ajedrez a grupos escolares, a familiares o amigos, este manual guiará al instructor a favor de esta noble labor.